

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL  
PESERTA DIDIK KELAS V MI MANSYARIQUL ANWAR 7  
LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat  
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh**

**Widya Setiyaningrum  
NPM. 1611100423**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
2021**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL  
PESERTA DIDIK KELAS V MI MANSYARIQUL ANWAR 7  
LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S. Pd) dalam Ilmu  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh**

**Widya Setiyaningrum  
NPM. 1611100423**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Nur Asiah, M. Ag  
Pembimbing II : Hardiansyah Masya, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1441H/2021M**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi: IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI  
SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V MI  
MANSYARIQUL ANWAR 7 LABUHAN RATU**

**Nama : Widya Setiyaningrum**

**NPM : 1611100423**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang  
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Nur Asiah, M. Ag**

**NIP. 197107092002122001**

**Hardiyansyah Masya, M. Pd**

**NIP.**

**Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL  
UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK  
KELAS V MI MANSYARIOUL ANWAR 7 LABUHAN RATU** disusun  
oleh: **WIDYA SETIYANINGRUM, NPM. 1611100423**, Program Studi  
**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, Telah diujikan dalam  
sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan  
Lampung pada hari Selasa, tanggal 27 Juli 2021 pukul 10.00-12.00 WIB,  
tempat: *Virtual Google Meet*.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang**

**: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd. (.....)**

**Sekretaris**

**: Yuli Yanti, M. Pd. I. (.....)**

**Penguji Utama**

**: Nurul Hidayah, M. Pd. (.....)**

**Penguji Pendamping I : Dr. Nur Asiah, M. Ag. (.....)**

**Penguji Pendamping II : Hardiyansyah Masya, M. Pd. (.....)**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

**[Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.]**

**NIP. 196408281988032002**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR LAMPIRAN .....	iii
ABSTRAK.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii

## BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	1
C. Latar Belakang .....	2
D. Identifikasi Masalah .....	6
E. Fokus Penelitian .....	6
F. Rumusan Masalah .....	6
G. Tujuan Penelitian .....	6
H. Manfaat Penelitian .....	6
I. Metode Penelitian.....	7
1. Pendekatan Penelitian .....	7
2. Subjek Penelitian .....	7
3. Seting Penelitian .....	8
4. Teknik Pengumpulan Data .....	8
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	12
6. Teknik Analisis Data.....	13
7. Keabsahan Data .....	14

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Pengertian Implementasi .....	15
B. Hakikat Permainan .....	15
1. Pengertian Permainan .....	15
2. Permainan Tradisional .....	15
3. Jenis- jenis Permainan Tradisional .....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional .....	17
5. Manfaat permainan tradisional.....	18
6. Pengertian Permainan Bentengan .....	18
7. Nilai-nilai yang Terkadang dalam Permainan Tradisional.....	21
C. Interaksi Sosial .....	22
1. Definisi Interaksi Sosial .....	22
2. Jenis- jenis Interaksi Sosial.....	23
3. Pengaruh Hubungan Sosial Terhadap Tingkah Laku.....	24
4. Interaksi Sosial Pendidik dengan Peserta Didik.....	24
D. Kerangka Berfikir .....	25

## BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek.....	26
-----------------------------	----

1. Profil Sekolah MI Mansyariqul Anwar .....	26
2. Sejarah Sekolah MI Mansyariqul Anwar .....	27
3. Visi dan Misi Sekolah MI Mansyariqul Anwar .....	27
B. Deskripsi Data Penelitian .....	28

#### **BAB IV ANALISIS PENELITIAN**

A. Hasil Penelitian .....	29
B. Pembahasan .....	34

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	36
B. Saran .....	36

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>37</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>39</b>
-----------------------	-----------





## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Nama Peserta Didik kelas V .....	5
Tabel 2 Tabel Wawancara Peserta Didik.....	9
Tabel 3 Tabel Pedoman Observasi .....	11
Tabel 4 Kisi Kisi Instrumen Penelitian.....	12
Tabel 5 Daftar Nama Pendidik MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu .....	27
Tabel 6 Keadaan Peserta Didik MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu .....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Nota Dinas PA 1
Lampiran 2	: Nota Dinas PA 2
Lampiran 3	: Berita Acara Seminar Proposal
Lampiran 4	: Pengesahan Seminar Proposal
Lampiran 7	: Cover Acc Munaqosyah
Lampiran 8	: Persetujuan Munaqosyah
Lampiran 9	: Surat Izin Penelitian
Lampiran 10	: Surat Balasan Penelitian
Lampiran 11	: Kisi-kisi Instrument Wawancara dengan Pendidik
Lampiran 12	: Kisi-kisi Instrument Wawancara dengan Peserta Didik
Lampiran 13	: Pedoman Observasi Pelaksanaan Permainan Tradisional
Lampiran 14	: Dokumentasi





## **ABSTRAK**

### **IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS V MI MANSYARIQUL ANWAR 7 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**Widya Setyaningrum**

Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional bentengan dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar juga dapat membantu untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan sekitar sehingga peserta didik dapat meningkatkan interaksi sosial. Latar belakang masalah diketahui dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Mansyariqul Anwar kepada wali kelas V bahwa proses interaksi sosial peserta didik masih rendah. Rumusan masalah peneliti ingin mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional bentengan di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana proses penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu. Manfaat penelitian terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis. Metode penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data ini dilakukan dengan pengamatan dan triangulasi data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Karena dengan bermain permainan tradisional khususnya bentengan peserta didik menjadi lebih aktif, dan percaya diri dalam berinteraksi, terdapat interaksi nya yaitu interaksi verbal, interaksi fisik, dan interaksi emosional, pembelajaran juga menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

**Kata kunci: Permainan Tradisional Bentengan, Interaksi Sosial**

## MOTTO

وَلَا تُصَغِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ  
مُخَنَّالٍ فَخُورٍ ۝ ١٨

Artinya:

*“Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh, Sesungguhnya allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri”. QS. Luqman Ayat 18*



---

<sup>1</sup> Kementerian Agama RI Al- Qur'an Dan Terjemah, ( Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015), h. 477

## PERSEMBAHAN

Dengan segala kehadiran hati terucap syukur Alhamdulillah untuk segala nikmat yang telah diberikan Allah SWT sang pencipta alam semesta, sholawat serta salam selalu tercurah kepada uswatun hasanah Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

1. Kedua orangtua ku yang sangat aku sayangi dan cintai Bapak Sutyono (alm) cinta pertama ku, terimakasih telah mendidik dan menyayangi ku, memberikan masa kecil yang sangat indah dan bahagia. Ibuku Suminingsih bidadari tercinta yang telah mengandungku, melahirkanku, merawatku dan mendidikku begitu tulus memberikan doa, tulus memberikan kasih sayang, tulus mendidik ku sedari kecil hingga sekarang dengan kesabaran. Terutama ibu ku yang telah berjuang menjadi single parent dari umurku 9 tahun tak pernah lelah bekerja untuk memenuhi kebutuhan anak-anaknya dalam menyelesaikan studinya.
2. Mamaku Muhammad Rezza Gustiano, dan Adikku Nurlisda Syaharani yang selalu memberikan dukungan, semangat serta perhatian dan doa disetiap waktunya. Kadang berantem juga tapi aku sayang kalian.
3. Almamaterku kampus Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.





## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Widya Setiyaningrum yang lebih dikenal dengan panggilan Widya. Lahir di Bandar Lampung, 15 Maret 1999. Widya merupakan anak kedua dari Bapak Sutiyono (alm) dan Ibu Suminingsih. Widya mempunyai satu kakak laki-laki dan satu adik perempuan. Riwayat pendidikan penulis yaitu dimulai dari tahun 2004 mengenyam pendidikan di SD Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2010. Dilanjutkan sekolah di SMP Negeri 19 Bandar Lampung lulus tahun 2013. Kemudian berlanjut sekolah di SMK Negeri 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2016.

Jenjang pendidikan selanjutnya penulis melanjutkan di Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah samapai dengan sekarang. Pada semester 7 penulis melakukan KKN di Malang Sari Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Kemudian PPL di Madrasah Ibtidaiyah Mansyariqul Anwar 7 Bandar lampung.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil 'alamin.* Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan nikmat yang Allah limpahkan kepada kita. Sholawat serta salam tak lupa dipanjatkan atas Nabi Agung Muhammad SAW. Semoga pada hari akhir kelak kita akan mendapatkan syafaat dari beliau.

Syukur selalu penulis panjatkan kepada Allah sebab karena-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M. Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. Nur Asiah, M. Ag. Selaku pembimbing I yang telah ikhlas dalam membimbing, memberikan masukan dan arahan selama penulisan skripsi.
5. Hardiyansyah Masya, M.Pd. Selaku pembimbing II yang telah ikhlas menuntun memberikan bimbingan, arahan, dan masukannya selama penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga bagi penulis.
7. Hasihah, S.Pd.I Selaku Kepala Sekolah MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk penyusunan skripsi.
8. Hayatunisa, S.Pd.I Selaku Wali Kelas V, dan Keluarga besar MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Ibu dan Bapak guru yang telah membantu, memberikan nasihat dan arahnya.
9. Rizky Ade Kurniawan terimakasih karena telah membantu, menemani saya dan siap di repotkan dalam segala hal guna saya menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku yang paling aku sayangi Nurhayati dia yang telah menemani saya dan selalu membantu saya dalam segala hal dan ketidaktahuan saya, terimakasih telah sabar ya dan menerima dengan ikhlas apa adanya saya. Fadilla Sari sahabat saya yang siap siaga jika dibutuhkan dan diminta menemani kemana saja saya ingin pergi
11. Rekan kelas J tersayang dan rekan KKN, PPL terima kasih atas dukungannya semoga silaturahmi selalu tetap terjaga.
12. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna namun penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua yang membaca.

Semoga Allah SWT menjadikan ini sebagai amal ibadah yang akan mendapat ganjaran disisi-Nya.

Bandar Lampung, April 2021

**Widya Setivaningrum**

**NPM. 1611100423**





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu” ini agar menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam memahami arti yang terkandung di dalam judul tersebut, peneliti akan memberikan penegasan dan batasan-batasan masalah yang digunakan dalam skripsi ini yaitu:

##### 1. Implementasi

Implementasi bisa diartikan aktivitas, adanya aksi, tindakan atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.

##### 2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional khususnya permainan bentengan merupakan permainan yang dilakukan dengan beregu dengan cara benteng lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pada permainan tradisional dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri peserta didik yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, hal ini merupakan termasuk dalam interaksi sosial.

##### 3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial sebagai peristiwa saling memengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama tetapi bisa juga berbentuk persaingan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan yaitu dengan permainan tradisional mampu bentengan mampu menarik perhatian peserta didik sekaligus mendorong peserta didik meningkatkan interaksi sosial. Penerapan permainan tradisional bentengan dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga dengan secara sadar peserta didik melakukan interaksi sosial. Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan judul ini adalah untuk melihat penelitian yang menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

#### B. Alasan Memilih Judul

Adapun yang menjadi alasan peneliti dalam memilih judul skripsi tentang Implementasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu ini karena mempunyai beberapa alasan yang memotivasi penelitian dengan judul tersebut yaitu:

1. Permainan Tradisional ialah suatu kegiatan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik karena memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan pembendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan tertekan.
2. Interaksi Sosial sangat dibutuhkan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk

mengetahui dan melihat interaksi sosial peserta didik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

### C. Latar Belakang Masalah

Implementasi merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksanaan, belajar yang efektif.<sup>2</sup>

Belajar yang efektif dapat dicapai dengan tindakan nyata (*learning by doing*) dan untuk peserta didik kelas rendah SD, sistem belajar efektif dapat dikemas dengan bermain.<sup>3</sup> Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.<sup>4</sup>

Budi Santoso menjelaskan yang dikutip dalam buku permainan tradisional menyatakan bahwa pendapat sejumlah ilmual sosial dan budaya Indonesia permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberi pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.<sup>5</sup> Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya yang harus dipertahankan keberadannya.

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini peserta didik akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.<sup>6</sup>

Permainan yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus.<sup>7</sup> Pada permainan tradisional kita dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa saling membantu dan rasa patuh.<sup>8</sup> Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar juga dapat membantu untuk menumbuhkan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat belajar dari lingkungan mereka.

<sup>2</sup> Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*, ( Jakarta: Balai Pustaka, 2018), hlm. 39.

<sup>3</sup> Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung: Pustaka Setia, 2018), 43-44

<sup>4</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Cet. ke IV; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 35

<sup>5</sup> *Ibid*, h. 29

<sup>6</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), 1-2

<sup>7</sup> Iswinarti, "Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", *Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), 2

<sup>8</sup> Ariani, C. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, 1998) sebagaimana dikutip oleh Fitria Susanti, Siswati dan Prasetyo Budi Widodo, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD", *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2), (Oktober, 2018), 147

Manfaat bermain dan permainan dalam kegiatan pembelajaran juga telah diungkapkan oleh Wahyudi dan Suardiman yang menunjukkan bahwa aktifitas bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Hal ini dikarenakan bermain peran membuat daya retensi peserta didik terhadap materi IPS menjadi lebih kuat karena materi tidak diajarkan hafalan semata atau abstrak, tetapi peserta didik dapat merasakan dan mengulangi kronologis peristiwa yang ada dalam materi, sehingga peserta didik dapat memahami yang abstrak menjadi lebih konkrit.<sup>9</sup>

Pembelajaran dengan bermain dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga bermain dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus memicu timbulnya keterampilan sosial peserta didik. Hal ini dikarenakan, interaksi sosial peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, sebab banyak memberikan pengaruh terhadap proses belajar dan untuk kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dapat dibuat kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional sebagai aktifitas dalam proses pembelajaran maupun dalam perilaku peserta didik, sehingga selanjutnya peneliti menggunakan permainan tradisional dalam penelitian untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial peserta didik. Selanjutnya dalam penelitian ini, permainan tradisional yang digunakan adalah Permainan Tradisional Bentengan.

Permainan bentengan adalah permainan yang dilakukan secara beregu dengan cara benteng lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pemain keluar dengan energi tertentu yang digunakan untuk menyentuh benteng lawan atau menyentuh pemain lawan yang lebih lemah energinya. Dari pengertian permainan tradisional sudah bisa didefinisi bahwa permainan tradisional bentengan mengandung unsur sikap sosial<sup>10</sup> didalamnya terkandung konsep materi yang dapat dipelajari peserta didik yaitu materi Interaksi sosial di kelas V MIMA 7 Labuhan Ratu. Materi interaksi merupakan konsep materi yang tidak hanya bisa dilihat, namun bisa dirasakan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pembelajarannya, interaksi sosial membutuhkan pengalaman langsung dari peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Lingkungan sekolah menjadi faktor penting selain faktor keluarga dalam usaha mengoptimalkan seluruh keterampilan sosial peserta didik. Disekolah peserta didik banyak mendapat kesempatan untuk belajar, bermain, berinteraksi, dengan guru, teman sebaya, dan dengan lingkungan lainnya sehingga proses inilah yang turut mempengaruhi pencapaian keterampilan sosial peserta didik di sekolah.<sup>11</sup> Berdasarkan pemaparan diatas tercantum di dalam Qs. Al - Hujurat: 13<sup>12</sup>

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

<sup>9</sup> Achmad Basari Eko Wahyudi dan SiSti Partini Suardiman, "Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode bermain Peran Pada Siswa SD", *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 (2), (2017).

<sup>10</sup> Dwi Listyaningrum, "Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa SD", *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 3 (2), (2018).

<sup>11</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara, 2017), 7.

<sup>12</sup> Kementerian Agama RI Al- Qur'an Dan Terjemah, ( Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2015), h. 615.



Artinya : Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa.

Keterampilan sosial peserta didik bisa diciptakan melalui interaksi sosial. Soekanto mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih dimana kelakuan individu yang saling membutuhkan mulai dari tingkat sederhana dan terbatas hingga yang amat kompleks. Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial baik secara tunggal maupun secara bersamaan adalah imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati, empati dan motivasi. Asrori mengatakan bahwa “Interaksi sosial dikategorikan ke dalam 3 bentuk, yaitu interaksi verbal, interaksi fisik dan interaksi emosional”.<sup>13</sup>

Interaksi verbal adalah interaksi yang terjadi bila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat- alat artikulasi atau pembicaraan. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling bertukar percakapan satu sama lain. Interaksi fisik adalah interaksi yang terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya, ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, dan kontak mata. Selanjutnya Interaksi Emosional adalah interaksi yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan (pra penelitian) wawancara dengan guru kelas Madrasah Ibtidaiyah Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu diketahui bahwa sudah banyak permainan tradisional yang sudah di terapkan pada pembelajaran. Adapun permainan tradisional yaitu permainan kucing- kucingan, permainan lompat tali, dan lempar bola. Diperoleh keterangan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang percaya diri dan mandiri contohnya untuk mengemukakan pendapat, bertanya, takut mencoba, peserta didik tidak mau bersosialisasi dengan teman sebangkunya atau teman sekelasnya.<sup>14</sup> Munculnya masalah tersebut tentunya tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya melihat kondisi seperti ini peran guru semakin penting dalam menjaga keterampilan sosial peserta didik agar tetap terpelihara dan tidak menghilang dalam diri peserta didik. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan terdapat berikut daftar nama-nama peserta didik yang kemampuan interaksi sosialnya rendah:

<sup>13</sup> Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 134

<sup>14</sup> Hayatunnisa, S.Pd.I *Wawancara dengan penulis*, MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, 25 Maret 2020

**Tabel 1**  
**Daftar Nama Peserta Didik**  
**Indikator Interaksi Sosial**

No	Nama	Indikator											
		Interaksi Verbal				Interaksi Fisik				Interaksi Emosional			
		K	C	B	BS	K	C	B	BS	K	C	B	BS
1	M.GHATTAN ALFANNO			✓				✓				✓	
2	M.RAIHAN AL-FARUQI			✓				✓				✓	
3	M.FAJRI AL BASID	✓					✓			✓			
4	M.RAYHAN SYAFIQ		✓				✓				✓		
5	OZY SAPUTRA				✓			✓				✓	
6	RAHMAT TONI			✓				✓			✓		
7	RIZKI ADITYA			✓			✓					✓	
8	SITI FATIMAH	✓				✓				✓			
9	ZAHRATUL JAMILA			✓					✓				✓
10	DAMAYANTI		✓					✓				✓	

Keterangan: K (kurang)

C (cukup)

B (baik)

BS (baik sekali)

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik adalah dengan menggunakan permainan tradisional. Dengan mengajak langsung peserta didik untuk melakukan permainan tradisional bentengan. Permainan tradisional bentengan akan menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan bermakna karena peserta didik belajar di luar kelas. Dengan bermain permainan tradisional dapat menumbuhkan keterampilan sosial peserta didik sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Untuk memperkuat data wawancara saya mengambil data dokumentasi yaitu pada saat peserta didik menerapkan permainan kucing-kucingan.

**Gambar 1**

**Peserta didik bermain kucing-kucingan**



Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka mendorong peneliti untuk mengangkat judul: Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

#### **D. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa peserta didik kurang percaya diri dan mandiri dalam berinteraksi sosial.
2. Kurangnya aktifitas dalam pembelajaran yang mendukung keaktifan peserta didik dalam berinteraksi sosial.

#### **E. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada “Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas V Mima 7 Labuhan Ratu”.

#### **F. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung ?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung?

#### **G. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pelaksanaan implementasi permainan tradisional terhadap kemampuan interaksi sosial peserta didik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Adapun manfaat yang diperoleh baik secara teoritis maupun praktis.



## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah terutama yang berkaitan dengan Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik.
- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas lagi mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Guru  
Memberikan informasi kepada guru mengenai permainan tradisional agar guru dapat menganalisis berbagai kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada di kelas.
- b. Manfaat bagi Mahasiswa  
Memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang permasalahan yang ada di sekolah dasar, terutama terkait dengan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

## H. Metode Penelitian

### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, karena data-data yang disajikan bukan berupa angka. Metode ini juga sering kali disebut metode naturalistik, karena dilakukan pada kondisi yang alamiah. Metode penelitian kualitatif dapat didefinisikan menjadi metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, dipakai untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.<sup>15</sup>

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata-kata dan gambar, kata-kata disusun dalam kalimat, misalnya kalimat hasil wawancara antara peneliti dengan informan. Pendekatan ini sebagai suatu metode penelitian yang diharapkan dapat menghasilkan suatu deskripsi mengenai ucapan, tulisan maupun perilaku yang dapat diamati dalam suatu individu, kelompok ataupun masyarakat. Yang akan diamati dalam penelitian ini yaitu berbagai upaya yang dilakukan pendidik ataupun lembaga pendidikan dalam pembentukan kemampuan sosial peserta didik.

### B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah informan yang dijadikan peneliti sebagai sumber informasi untuk mengetahui apa sajakah yang terjadi dalam lingkungan penelitian, seperti apa pandangan informan yang berada di latar penelitian dan juga seperti apakah peristiwa ataupun aktivitas-aktivitas yang terjadi di latar penelitian. Adapun sumber data pada penelitian ini yaitu:

#### 1. Sumber Data Primer

Menurut Umi Narimawati data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini diperoleh melalui narasumber atau biasa disebut responden, orang yang dijadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data. Dalam penelitian ini data primer akan

---

<sup>15</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 8-9

diperoleh dari hasil wawancara pada pendidik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sugiono mengemukakan bahwa data sekunder adalah sumber data yang langsung diberikan kepada pengumpul data. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer<sup>16</sup>. Dalam penelitian ini data sekunder akan diperoleh dari peserta didik kelas V MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

## C. Setting Penelitian

Langkah awal sebelum memasuki lapangan penelitian adalah pemilihan setting. Setting dalam penelitian ini dilaksanakan di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, setting tersebut dipilih karena sekolah ini selain merupakan salah satu lembaga sekolah yang berbasis “Islam” yang juga merupakan lembaga sekolah yang sudah berusaha membangun keterampilan interaksi sosial peserta didik di jenjang pendidikan sekolah dasar. Mengenai waktu pelaksanaan penelitian ini, yaitu dilakukan pada kelas V.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Sebuah langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian adalah teknik pengumpulan data, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian kualitatif tidak akan menganalisis angka-angka melainkan kata-kata yang menyatakan alasan-alasan atau interpretasi atau makna-makna dan kejadian-kejadian serta perbuatan-perbuatan yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok sosial.<sup>17</sup> Seorang peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan apabila tidak mengetahui teknik pengumpulan data.<sup>18</sup> Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

### 1. Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya dan lebih mendalam pada responden yang jumlah sedikit.<sup>19</sup> Menurut Burhan Bungin wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (interviewee).<sup>20</sup> Jadi Wawancara adalah cara untuk mengumpulkan informasi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, yaitu satu pihak sebagai sumber data (interviewer) sementara pihak lain sebagai pencari data (interviewee).

Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin, yang artinya wawancara dilakukan dengan membawa kerangka pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan baik yang bersumber dari pendidik dan peserta didik. Wawancara dilaksanakan di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu pada bulan Maret 2021.

<sup>17</sup> Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), h. 20

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 104

<sup>19</sup> Reka Miswanto, *Kamus Pintar Perkuliahan*, (Surabaya: Gemilang, 2017), h. 87

<sup>20</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 155

**Tabel 2**  
**Wawancara Peserta Didik**  
**Tabel Wawancara Peserta Didik**

No	Variabel	Indikator	No	Pertanyaan
1.	Interaksi Sosial	a. Interaksi verbal	1.	Bagaimana cara kamu berkomunikasi dengan teman-teman mu?
			2.	Bagaimana cara kamu agar dapat bekerja sama dengan kelompokmu?
		b. Interaksi fisik	3.	Bagaimana cara kamu melawan tim lain agar kelompok kamu menang?
			4.	Apakah semua teman-teman mu bermain dengan benar?
			5.	Strategi yang bagaimana yang kamu lakukan untuk menang dalam permainan?
		c. Interaksi emosional	6.	Apa yang kamu rasakan setelah bermain dengan teman-teman? (sedih, haru, bahagia)

No	Variabel	Indikator	No	Pertanyaan
2.	Permainan Tradisional Bentengan	a. Pemanfaatan permainan tradisional bentengan	7.	Apakah kamu sudah pernah bermain permainan tradisional bentengan sebelumnya?
			8.	Apa yang kamu rasakan ketika bermain permainan tradisional bentengan?
		b. faktor yang mempengaruhi	9.	Pengalaman apa saja yang kamu dapatkan ketika bermain bentengan?
			10.	Faktor apa saja yang mempengaruhi dalam permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial?

## 2. Observasi

Observasi dalam bahasa Inggris “*to observe*”, memiliki banyak makna antara lain: mengamati, melihat, memperhatikan. Dari makna-makna tersebut, observasi adalah kegiatan memperhatikan secara cermat terhadap sesuatu yang dilihat.<sup>21</sup> Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan cara penilikan langsung atau pengamatan langsung sesuatu yang hendak di teliti.<sup>22</sup> Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian.<sup>23</sup> Terdapat tiga jenis teknik pokok dalam sebuah penelitian penggunaan observasi, yaitu, kemudian observasi sistematis dan observasi non sistematis, observasi partisipan dan observasi non partisipan, serta observasi eksperimen dan non eksperimen. Dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan jenis observasi partisipatif. Dalam observasi ini, peneliti ikut melakukan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

<sup>21</sup> Syofnidah Ifrianti, *Teori dan Praktik MICROTEACHING*, h. 81

<sup>22</sup> Burhan Bungin, *Op. Cit*, h. 55

<sup>23</sup> Rukaesih Maolani, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers: 2016), h. 148



Pada saat melakukan pengamatan, peneliti bersamaan ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data serta ikut merasakan susah senangnya. Melalui observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Dalam pelaksanaan observasi partisipan ini, peneliti menggunakan salah satu alat observasi yaitu check lists yang merupakan suatu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang diselidiki, yang bermaksud mensistematiskan catatan observasi. Observasi ini perlu dilakukan untuk kemudian dapat digunakan dalam memperoleh data-data mengenai berbagai fenomena ataupun hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, yaitu implementasi pendidikan karakter, sarana dan prasarana sekolah dalam menunjang keberhasilan program, serta karakterkarakter peserta didik yang akan dibangun. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi terhadap program pendidikan sekolah yang berorientasi pada implementasi pendidikan karakter dalam membangun karakter peserta didik. Kepala sekolah, pendidik dan peserta didik adalah objek dari pelaksanaan observasi ini. Observasi dilakukan pada bulan Januari 2020 di MI Masyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

**Tabel 3**  
**Table Pedoman Observasi**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1.	Peserta didik menyiapkan lapangan permainan tradisional bentengan	✓	
2.	Peserta didik membentuk dua tim untuk bermain permainan tradisional bentengan	✓	
3.	Peserta didik bermain permainan tradisional bentengan sesuai dengan peraturan	✓	
4.	Peserta didik sangat antusias bermain permainan tradisional bentengan	✓	
5.	Peserta didik dapat berinteraksi sosial dengan teman-temannya	✓	
6.	Peserta didik melakukan interaksi verbal	✓	
7.	Peserta didik melakukan interaksi fisik	✓	
8.	Peserta didik menunjukkan interaksi emosional (sedih, haru, bahagia)	✓	

### 3. Dokumentasi

Menurut Reka Miswanto dokumentasi adalah memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan film dokumenter dan data lain yang relevan.<sup>24</sup> Dokumentasi juga merupakan cara lain sekaligus sebagai pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif, untuk memperoleh data dari sejumlah responden. Pada teknik ini kemungkinan peneliti memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis, dokumen, gambar, video ataupun karya-karya yang ada pada responden atau lokasi penelitian, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan aktivitas dalam kegiatan sehari-harinya.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat dipahami bahwa dokumentasi merupakan suatu cara di dalam pengumpulan data-data yang diperlukan melalui dokumen, tulisan, gambar maupun suatu karya tertentu. Seorang peneliti perlu melakukan dokumentasi, yang nantinya akan digunakan untuk memperoleh data mengenai sejarah dan latar belakang berdirinya sekolah, struktur organisasi, jumlah pendidik, jumlah peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia.

#### E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat, sedangkan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel atau fenomena alam maupun sosial yang diteliti.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Untuk mempermudah terlaksananya penelitian maka peneliti menggunakan alat perekam, kamera, dan alat tulis yang digunakan peneliti sebagai pendukung. Dalam membantu peneliti memperoleh data kegiatan yang dilakukan dan fakta-fakta yang terjadi di MI Mayariqul Anwar 7 Labuhan Ratu peneliti menggunakan pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi. Sebaiknya membuat kisi-kisi penelitian terlebih dahulu sebelum membuat pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi serta sesuai dengan kajian teori yang telah ada.

**Tabel 4**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**  
**Table kisi-kisi instrument penelitian**

No	Variabel	Indikator	Sumber	Instrument	No Item
1.	Interaksi Sosial	1. Interaksi Verbal	1. Pendidik 2. Peserta didik	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	1 dan 2
		2. Interaksi Fisik			3,4, dan 5
		3. Interaksi Emosional			6

<sup>24</sup> *Ibid*, h. 18

<sup>25</sup> Reka Miswanto, *Op. Cit*, h. 35

2.	Permainan tradisional bentengan	1. Pemanfaatan permainan tradisional Bentengan	1. Pendidik 2. Peserta didik	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	7 dan 8
		2. Faktor yang mempengaruhi			9 dan 10

#### F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini, dilakukan pada saat pengumpulan data sedang berlangsung dan juga setelah selesai pengumpulan data dalam waktu tertentu. Analisis data yang ini telah dikemukakan oleh Miles dan Huberman menyatakan bahwa, aktivitas analisis data kualitatif, dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkepanjangan sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas yang terdapat dalam analisis data yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*.<sup>26</sup> Tahapan aktivitas dalam analisis penelitian kualitatif secara umum yaitu:

##### 1. *Data Collection*

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari atau berminggu-minggu, sehingga data yang didapat akan banyak dan bervariasi.

##### 2. *Data Reduction*

Reduksi data adalah data yang jumlahnya cukup banyak dan diperoleh dari lapangan, karena itulah maka perlu dicatat secara teliti dan juga rinci. Jika penelitian di lapangan semakin lama penelitian, maka jumlah data yang diperoleh akan semakin banyak, kompleks dan rumit, karena itulah perlu untuk segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti memilih hal-hal pokok, merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema serta polanya.

##### 3. *Data display*

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan bentuk bagan, uraian singkat, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Penyajian data yang paling sering dilakukan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks. Dengan adanya penyajian data maka, akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi serta merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

##### 4. *Conclusion Drawing/verification*

Verifikasi adalah pemeriksaan tentang kebenaran laporan dan pernyataan.<sup>27</sup> Menurut Miles dan Huberman verifikasi dalam penelitian kualitatif adalah berupa penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang diperoleh dan dikemukakan masih bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung dalam tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>28</sup> Tetapi jika kesimpulan pada tahap awal tersebut didukung oleh beberapa bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan tersebut adalah kesimpulan yang kredibel.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Op. Cit*, h. 132-133

<sup>27</sup> Reka Miswanto, *Op. Cit*, h. 86

<sup>28</sup> Sugiyono, *Op, Cit*, h. 141

## G. Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif ini keabsahan data dilakukan untuk meningkatkan derajat kepercayaan dan akurasi data. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji confirmability, uji transferability, uji dependability serta uji kredibilitas<sup>29</sup>.

Dalam uji keabsahan ini peneliti menggunakan uji kredibilitas.

### 1. Uji Kredibilitas

Untuk menguji kredibilitas data, peneliti menggunakan jenis triangulasi bahan referensi serta member check. Triangulasi yang digunakan peneliti adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Jika peneliti di dalam penelitiannya melakukan pengumpulan data menggunakan triangulasi, maka yang sebenarnya adalah peneliti tersebut telah mengumpulkan data dan sekaligus menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

#### a. Triangulasi Sumber

Peneliti mencari informasi lain tentang sesuatu topik yang digalinya lebih dari satu sumber, dari kepala sekolah lalu triangulasi ke guru serta melebar ke siswa, prinsipnya lebih banyak sumber akan lebih baik.

#### b. Triangulasi Teknik

Dalam hal triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.<sup>30</sup> Bila dengan menggunakan beberapa teknik pengujian kredibilitas menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti harus melakukan diskusi kepada sumber data untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar.

#### c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dapat dikumpulkan dengan wawancara di pagi hari pada saat narasumber dalam keadaan segar, yang berarti belum memiliki banyak pikiran dan masalah, hal tersebut akan berdampak pada narasumber akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel sehingga peneliti menemukan kepastian dan mendapatkan data yang sesuai dari narasumber.

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi, barulah kemudian data hasil dari penelitian yang telah didapatkan tersebut akan digabungkan, sehingga saling melengkapi dan mendapatkan kesimpulan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

---

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 185

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 191



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Implementasi

##### A. Pengertian Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdi usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>31</sup>

Guntur Setiawan berpendapat, implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksanaan, biokrasi yang efektif. Dari pengertian-pengertian diatas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada mekanisme suatu sistem. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan implementasi adalah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu aktivitas dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

#### B. Hakikat Permainan

##### 1. Definisi Permainan

Permainan menurut Bettelheim dalam Hurlock adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

##### 2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk dari kegiatan bermain diyakini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mental peserta didik. Santrock, menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang di dalamnya telah memiliki aturan yang jelas dan di sepakati bersama.

Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan di ajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini peserta didik akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.<sup>32</sup>

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu

<sup>31</sup> Nurdin Usman, Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, (Jakarta: Grasindo, 2017), hlm. 70.

<sup>32</sup> Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), 1-2

peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.<sup>33</sup> Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan dan dapat meningkatkan kemampuan sosial. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain, anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Kegiatan bermain pada peserta didik perlu mendapat perhatian oleh pendidik. Bermain dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan dalam belajar karena melalui bermain peserta didik dapat pengalaman langsung dengan objek yang ada di sekitarnya sebagai media cara anak belajar.<sup>34</sup>

### 3. Jenis- Jenis Permainan Tradisional

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Setiap daerah mempunyai karakteristik, adat, budaya, yang berbeda dengan yang lain. Oleh karena itu permainan tradisional sangatlah banyak dan bervariasi. Menurut Seriati dan Hayati, permainan tradisional berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari kajian ilmiah dan diskusi dengan narasumber, terdapat kurang lebih 57 macam permainan tradisional, diantaranya:

- a. Congklak, Permainan tradisional yang satu ini memang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak lelakipun memainkannya. Cara bermainnya yang hanya duduk, menjadidi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh perempuan. Aktivitas fisik memang tidak terlalu menonjol dalam permainan ini. Namun demikian, bermain congklak juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung selain itu anak yang bermain congklak harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan yang dalam bahasa Jawa disebut “dakon” ini menggunakan papan.

- 1) Tempat bermain Permainan congklak tidak membutuhkan tempat bermain yang luas karena memang tidak membutuhkan aktifitas fisik. Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak didalam rumah atau diteras rumah.

- 2) Jumlah pemain Jumlah pemain 2 orang.

- 3) Cara bermain

- a) Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya tersebut dari karang atau batu kecil, tetapi lubang induk tetap dikosongkan.

- b) Setelah setiap lobang terisi, kecuali lubang induk kemudian tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih satu lubang.

- b. Lompat tali, engklek, congklak, dan tebak-tebakan. permainan ini selain membantumengembangkan logika dan fisik anak seperti: berhitung, juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.

<sup>33</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2017), 46

<sup>34</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 132

- c. Permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, dan bentengbentengan. Selain melatih anak bersosialisasi, permainan-permainan ini juga melatih kecerdasan spasial anak. Terlebih lagi, permainan ini juga bisa dijadikan salah satu bentuk olah raga.<sup>35</sup>
- d. Permainan gobak sodor berasal dari Yogyakarta, nama gobak sodor berasal dari kata gobak dan sodor. Gobak sodor, permainan ini memiliki dua suku kata. Gobak sendiri artinya bergerak, sedangkan sodor berarti tombak. Sejarah dari permainan gobak sodor sendiri adalah Pada zaman dulu, prajurit tanah air juga memainkan permainan. Mereka memanfaatkannya untuk berlatih kemampuan berperang.
- e. Bola bekel, Kamu hanya perlu menyiapkan bola karet dan empat kecil berbahan logam. Melalui beberapa level yang dimainkan, pemain harus mengambil atau membalik kecil sesuai tingkatannya. Untuk memulainya, lemparkan bola bekel ke atas dan biarkan memantul satu kali. Di saat bersamaan, kamu juga harus mengambil kecil.  
  
Sebelum bola bekel jatuh lagi, kecil sudah harus diambil atau dibalik sesuai tingkatan permainan. Permainan ini biasanya dilakukan oleh perempuan. Jumlah pemain bisa dua orang atau lebih. Bola bekel akan mengasah ketangkasan serta motorik halus pada anak.
- f. Permainan tradisional seperti *anjang-anjangan* merupakan permainan yang termasuk dalam permainan pura-pura (*pretend play/make-believe play*). Dengan bermain, pura-pura anak menjadi lebih mengenal fungsi mah, kakak, dan teteh. Bermain pura-pura mampu meningkatkan proses mental lain seperti memori, berpikir logis, bahasa, pengetahuan, imajinasi, kreativitas, serta kesanggupan merefleksikan pemikirannya dan menginterpretasikan apa yang dipikirkan orang lain.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tradisional

Terdapat beberapa kelebihan yang bisa didapatkan dari aktivitas permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak-anak yang kerap melakukan permainan tradisional. Kelebihan permainan tradisional akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh anak melalui proses bermain. Proses yang dimaksudkan, di antaranya; ketrampilan anak ketika menentukan jenis permainan yang akan dilakukan, ketika menentukan siapa yang akan menjadi kucing, ketika menentukan kelompok-kelompok kecil, ketika menunggu giliran, munculnya proses resolusi konflik yang muncul, dan diselesaikan menurut pola pikir anak.
- b. Beberapa permainan yang memiliki nilai kompetensi dalam permainan mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bersaing dengan sehat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
- c. Dengan bernain bersama teman, anak akan mampu mengembangkan proses interaksi sosial salah satu interaksi sosial yang akan muncul adalah becakap-cakap antar pemain yang hal ini akan sangat membantu mengembangkan *social skill*, *motoric skill*, dan *emotional skill*. Bentuk lain dari proses interaksi sosial juga adalah munculnya ketrampilan bekerja sama.

<sup>35</sup> Khadijah, (2017), Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah, Bandung: Citapustaka Media perintis, h.143

- d. Permainan tradisional mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Soejadmiko bahwa permainan yang dilakukan sebaiknya dapat menggerakkan seluruh anggota tubuh anak, merangsang otot-otot (keseimbangan, kelenturan, kecepatan, kekuatan, ketrampilan, menari dan olahraga), mampu merangsang pancaindra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecap), mampu merangsang komunikasi verbal (berbicara, Tanya jawab, bercerita dan bernyanyi). Serta mampu merangsang aktivitas berpikir (tebak-tebakan, pantun pada aturan), dan mampu merangsang emosi-sosial (bermain bersama, tenggang rasa, dan patuh pada aturan), dan dapat melatih etika-moral (baik buruk, benar salah). Dan permainan tradisional memiliki semua kesempatan untuk mengembangkan hal-hal tersebut di atas.
- e. Kelebihan dari permainan tradisional adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah dan murah, bahkan umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.
- f. Permainan tradisional sangat mendidik anak-anak untuk menghadapi masa depan. Sebab, dalam cerita rakyat dan permainan anak-anak, terdapat banyak nilai yang bisa dijadikan pegangan hidup. Nilai moral, etika, kejujuran, kemandirian, etos kerja, solidaritas sosial, dan sebagainya secara implisit ada pada warisan leluhur.

Adapun kekurangan dari permainan tradisional sebagai berikut ini.

- a. Kata dalam lagu-lagu yang dinyanyikan (*kakawihan*) pada beberapa permainan menjurus pada hal-hal yang berbau pohon dan jorok (menjurus pada seks) hal ini dapat memberikan efek negatif bagi anak karena memang belum sesuai dengan perkembangan mereka. Seperti pada permainan *ngo-ongo-ongo*.
- b. Kata-kata pacaran dalam permainan *donal bebek* dan bunuh diri pada permainan *mi..mi..mi* bisa menimbulkan efek negatif kepada anak karena hal ini juga kurang sesuai dengan perkembangan anak. Pada saat proses bermain berlangsung, munculnya berbagai bahasa yang dikeluarkan oleh anak. Bahasa yang diucapkan tersebut cenderung kasar

## 5. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan peserta didik ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa peserta didik yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat peserta didik memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu peserta didik dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih peserta didik dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.<sup>36</sup>

## 6. Permainan Tradisional Bebentengan

Bebentengan adalah permainan tradisional yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia dengan berbagai nama seperti “Main Benteng” di Provinsi Lampung, “Merebut Benteng” di Provinsi Jambi, “Tawanan” di Provinsi Kalimantan Tengah, dan “Benteng” di DKI Jakarta. Perbedaan nama ini diikuti dengan sedikit perbedaan dalam permainan yang dilakukan. Kabupaten Pamekasan dan daerah Jember memiliki permainan tradisional mirip

<sup>36</sup> Ibid, hal 3



dengan bebentengan bernama “Chu”. Dalam permainan ini anak-anak diharuskan meneriakkan kata „chuuu” saat sedang berlari keluar dari benteng dan harus terus berlari saat mereka di luar. Para pemain baru boleh berhenti ketika sudah kembali ke benteng. Walaupun terdapat beberapa perbedaan, pada dasarnya permainan ini disebut “benteng” karena tiap regu yang sedang bermain akan berusaha menyerang dan mempertahankan benteng miliknya dari serangan lawan. Pemain akan berusaha menyentuh benteng lawan untuk menang dan menyentuh pemain lawan untuk menangkapnya menjadi tawanan.

Untuk mendapatkan gambaran permainan bebentengan secara lebih mendetail, bagian ini akan membahas struktur permainan bebentengan berdasarkan struktur yang dipaparkan oleh Fullerton. Fullerton menjelaskan bahwa tiap permainan dibentuk dari enam bagian yaitu pemain, tujuan permainan, prosedur, aturan, sumber daya, dan konflik. Penjelasan dari tiap bagian tersebut dapat lihat sebagai berikut.

a. Pemain

Permainan bebentengan membutuhkan setidaknya empat orang pemain atau lebih. Jumlah pemain ini akan dibagi menjadi dua kelompok besar.

b. Tujuan

Tujuan utama permainan bebentengan adalah menyentuh benteng kelompok lawan.

c. Prosedur

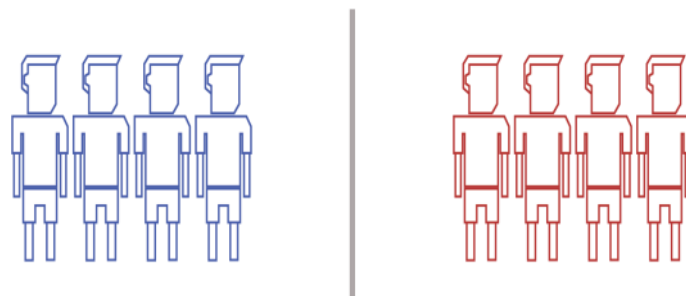
Benteng lawan harus disentuh menggunakan anggota tubuh dan tidak diperbolehkan menggunakan alat tambahan. Pemain keluar dengan energi tertentu yang digunakan untuk menyentuh benteng lawan atau menyentuh pemain lawan yang lebih lemah energinya.

d. Aturan

Setiap pemain yang keluar paling akhir dari benteng dianggap memiliki energi yang lebih besar dari pemain sebelumnya. Apabila seorang pemain tersentuh oleh pemain yang lebih kuat, pemain tersebut akan dijadikan tawanan.

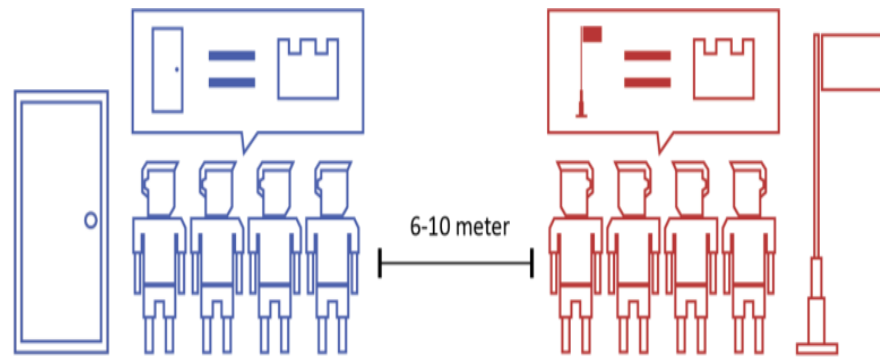
Berikut detail cara bermain bebentengan.

1. Pemain dibagi menjadi dua kelompok, dengan jumlah pemain minimal empat orang. Jumlah pemain maksimal tidak ditentukan asalkan tiap kelompok memiliki jumlah yang sama.



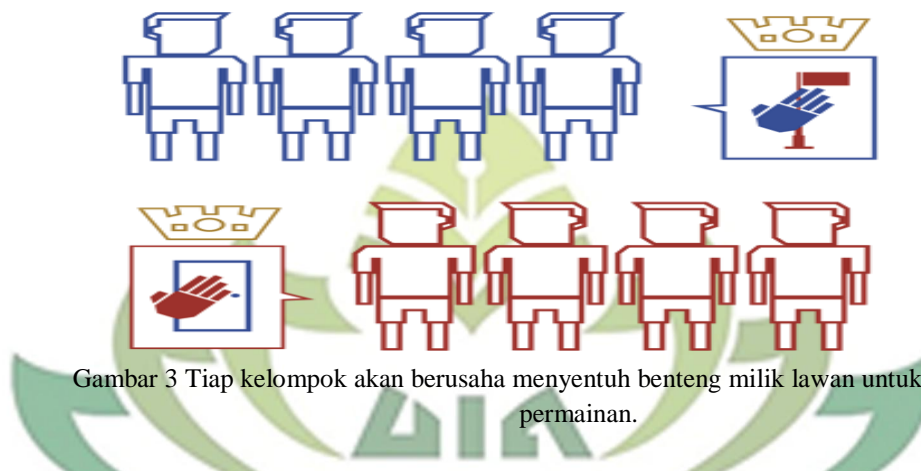
Gambar 1 Pemain dibagi menjadi dua kelompok sama banyak.

2. Kedua kelompok kemudian akan memilih sebuah objek sebagai benteng yang harus mereka lindungi dengan jarak antarbenteng 6 s.d.10 meter.



Gambar 2 Tiap kelompok memilih objek yang dijadikan benteng.

3. Tugas dari tiap kelompok adalah merebut benteng milik musuh dengan cara menyentuhnya.



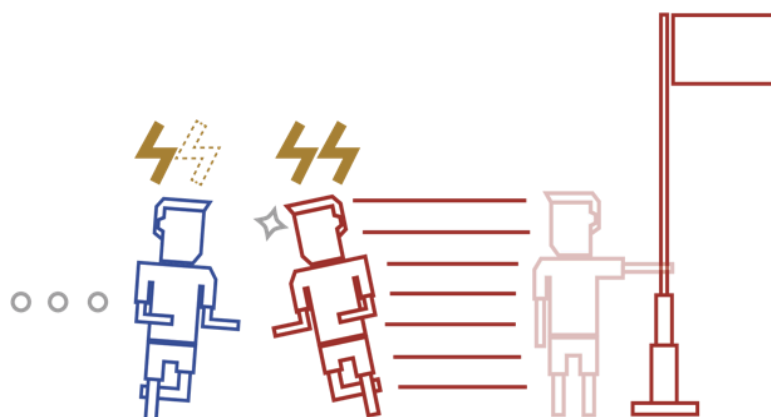
Gambar 3 Tiap kelompok akan berusaha menyentuh benteng milik lawan untuk memenangkan permainan.

4. Benteng-benteng ini dianggap berfungsi memberikan kekuatan bagi pemain.



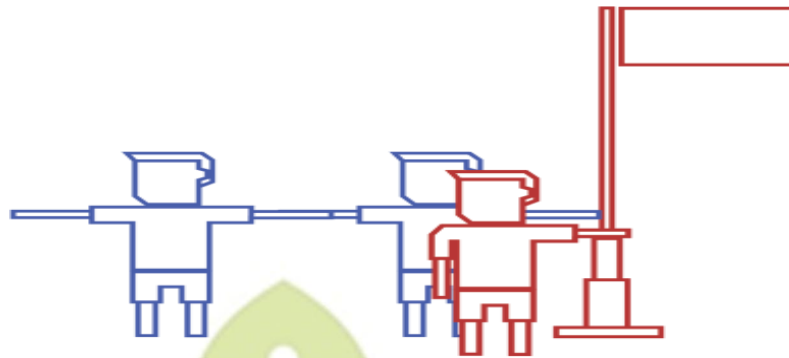
Gambar 4 Pemain mendapatkan kekuatan dari benteng dan dapat memperbaharui kekuatannya dengan menyentuh benteng.

5. Pemain yang berada di luar benteng akan berkurang kekuatannya sehingga dapat ditangkap oleh pemain lawan yang baru keluar dari benteng.



Gambar 5 Pemain yang baru keluar dari benteng secara otomatis memiliki kekuatan lebih tinggi daripada pemain yang terlebih dulu keluar.

6. Pemain harus memperbaharui ke-kuatannya dengan kembali ke benteng.
7. Pemain yang tertangkap oleh lawan, akan ditawan di benteng milik lawan dan baru dapat dibebaskan jika ada pemain dari grup yang sama menyentuhnya.<sup>37</sup>



Gambar 6 Pemain yang kalah kuat dan tersentuh lawan akan menjadi tawanan di benteng lawan.

### 7. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Terdapat beberapa nilai luhur yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Lusiana unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- a. Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- b. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- c. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
- d. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- e. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- f. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.

<sup>37</sup> Ukasyah Q.A.P. dan Irfansyah, "Identifikasi Faktor-Faktor Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak". *Jurnal Sosioteknologi* , Vol, 14 (2), (2015).

- g. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
- h. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- i. Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- j. Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
- k. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Menurut Misbach dalam Lusiana permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- f. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

## C. Interaksi Sosial

### 1. Definisi Interaksi Sosial

Abdulsyani mengatakan bahwa mengenai interaksi sosial sendiri di artikan sebagai hubungan-hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang secara perseorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok-kelompok manusia. Bonner dalam Ahmadi mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi tersebut dapat terjadi dengan individu-individu yang lain di dalam kelompok. Kelompok sosial yang jumlahnya relatif kecil sehingga anggotanya mudah untuk berkomunikasi, sedangkan kelompok besar adalah kelompok sosial yang terdiri dari banyak orang.

Pendapat lain dari Thibaut dan Kelly dalam Asrori yang mendefinisikan, interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain Adapun pengertian interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok



dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi bisa juga berbentuk tindakan persaingan, pertikaian, dan sejenisnya.<sup>38</sup> Adapun dalam interaksi sosial dapat meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik. percaya diri berarti memiliki keyakinan pada diri dan diperlukan keberanian diri, kemampuan untuk mengambil keputusan, dan kesediaan untuk menerima keputusan.<sup>39</sup>

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian interaksi sosial adalah adanya hubungan timbal balik baik antara individu dan individu, individu dan kelompok dan kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.

## 2. Jenis- Jenis Interaksi

Menurut Thibaut dan Kelly Asrori dalam setiap interaksi senantiasa di dalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi. Demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antarpribadi senantiasa mengandung interaksi. Ada tiga jenis interaksi yaitu: (1) interaksi verbal, (2) interaksi fisik, dan (3) interaksi emosional.<sup>40</sup>

### 1. Interaksi verbal

Adalah interaksi yang terjadi bila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat- alat artikulasi atau pembicaraan. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling bertukar percakapan satu sama lain.

### 2. Interaksi fisik

Adalah interaksi yang terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya, ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, dan kontak mata.

### 3. Interaksi emosional

Adalah interaksi yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.<sup>41</sup>

Selain tiga jenis interaksi sosial di atas, jenis interaksi dapat di bedakan berdasarkan banyaknya individu yang terlibat dalam proses interaksi tersebut serta pola interaksi yang terjadi. Atas dasar itu, maka ada dua jenis interaksi yaitu:

#### a) Interaksi *dyadic*

Interaksi *dyadic* terjadi manakala hanya ada dua orang yang terlibat di dalamnya atau lebih dari dua orang tetapi arah interaksinya hanya terjadi dalam dua arah. Contohnya interaksi antara percakapan dua orang lewat telepon, interaksi antara guru- murid dalam kelas jika guru menggunakan metode ceramah atau tanya jawab satu arah tanpa menciptakan dialog antar murid.

#### b) Interaksi *tryadic*

Interaksi *tryadic* terjadi manakala individu yang terlibat di dalamnya lebih dari dua orang dan pola interaksi menyebar ke semua individu yang terlibat. Misalnya, interaksi antara ayah, ibu, dan anak jika interaksinya terjadi pada mereka semuanya.

<sup>38</sup> Asrori, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), h. 134

<sup>39</sup> Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017),

<sup>40</sup> *Op.Cit*, Asrori, h. 34-35

Dalam setiap interaksi senantiasa di dalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi. Demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antarpribadi senantiasa mengandung interaksi. Menurut Soekanto, interaksi sosial dikategorikan ke dalam dua bentuk, yaitu yang bersifat asosiatif dan disosiatif.<sup>42</sup> Interaksi sosial yang bersifat asosiatif, yakni hubungan antar individu yang mengarah kepada bentuk- bentuk asosiasi (hubungan atau gabungan) seperti

- a. Kerja Sama, yaitu suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama
- b. Akomodasi, yaitu suatu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara pribadi dan kelompok-kelompok manusia untuk meredakan pertentangan
- c. Asimilasi, yaitu proses sosial yang timbul bila ada kelompok masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda, saling bergaul secara intensif dalam jangka waktu lama sehingga lambat laun kebudayaan asli mereka akan berubah sifat dan wujudnya membentuk kebudayaan baru sebagai kebudayaan campuran, dan
- d. Akulturasi, yaitu proses sosial yang timbul, apabila suatu kelompok masyarakat manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing sedemikian rupa sehingga lambat laun unsur-unsur kebudayaan asing itu diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri, tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian dari kebudayaan itu sendiri.

Interaksi sosial yang bersifat disosiatif meliputi

- a. Persaingan, yaitu suatu perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok sosial tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif, tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik di pihak lawannya
- b. Kontravensi adalah bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau konflik, dan
- c. Konflik adalah proses sosial antar perorangan atau kelompok masyarakat tertentu, akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa, terdapat jenis- jenis interaksi sosial yang dapat dipelajari dan dapat menjadi panduan untuk pelaksanaan meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

### **3. Pengaruh Hubungan Sosial Terhadap Tingkah laku**

Perkembangan hubungan sosial anak semakin berkembang ketika anak mulai memasuki prasekolah, kira-kira umur 18 bulan. Pada umur ini dimulai dengan tumbuhnya kesadaran diri atau yang dikenal dengan kesadaran akan dirinya dan kepemilikannya. Pada umur ini keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan semakin besar sehingga tidak jarang menimbulkan masalah yang berkaitan dengan kedisiplinan. Pada masa ini sampai akhir masa sekolah ditandai dengan meluasnya lingkungan sosial. Peserta didik sudah semakin luas bergaul dengan teman-temannya serta berhubungan dengan pendidik-pendidik yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses hubungan sosial peserta didik. Dalam hubungan sosial peserta didik pada masa ini peserta didik melakukan proses emansipasi dan sekaligus individuasi. Dalam proses ini, teman-teman sebayanya juga mempunyai peranan yang sangat penting bagi mereka.

### **4. Interaksi Sosial Pendidik dengan Peserta Didik**

Di dalam situasi formal, yakni dalam usaha pendidik mendidik dan mengajar anak dalam kelas, pendidik harus sanggup menunjukan kewibawaan atau otoritasnya. Artinya, ia harus

---

<sup>42</sup> Mohammad Ali dkk, *“Interaksi Sosial Etnis Tionghoa Dengan Etnis Madura Di Sumenep Madura”* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), h. 53-54.

mampu mengendalikan, mengatur, dan mengontrol kelakuan peserta didik. Kalau perlu, ia dapat menggunakan kekuasaannya untuk memaksa peserta didik belajar, melakukan tugasnya, atau mematuhi peraturan.

Hubungan antara pendidik dan peserta didik mempunyai sifat yang relatif stabil. Dalam hubungan pendidik dan peserta didik biasanya hanya peserta didik yang di harapkan mengalami perubahan kelakuan sebagai hasil belajar. Peserta didik harus memperlihatkan dan membuktikan bahwa ia telah mengalami perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan yang diharapkan, mengenai hal-hal tertentu yang lebih spesifik, misalnya agar peserta didik menguasai bahan pelajaran tertentu. Mengenai hal-hal umum, kabur, dan tidak mudah tercapai kesamaan pendapat, misalnya apakah pendidik harus menunjukkan cinta kasih kepada peserta didik, apakah ia harus bertindak sebagai orang tua, atau sebagai sahabat. Karna sifat tak sama dalam kudukan pendidik dan peserta didik, sukar bagi pendidik untuk mengadakan hubungan akrab, kasih sayang, atau sebagai teman dengan peserta didik demi hasil belajar yang diharapkan, diduga pendidik itu di hormati dan dapat memelihara jarak dengan peserta didik agar ia dapat berperan sebagai model bagi peserta didik.

Menurut Nasution, pendidik akan lebih banyak memengaruhi kelakuan peserta didik bila dapat memberi pelajaran dalam kelas hubungan itu tidak sepihak, seperti terdapat dalam metode ceramah. Akan tetapi, hubungan interaktif dengan partisipasi yang sebanyak-banyaknya dari pihak peserta didik. Hubungan itu akan lebih efektif dalam kelas yang kecil dari pada di dalam kelas yang besar.<sup>43</sup>

#### **D. Kerangka Berfikir**

Uma Sekaran menyatakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>44</sup> Kerangka berfikir pada penelitian ini akan menjelaskan tentang Implementasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas V MIMA 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

---

<sup>43</sup> Latifah Ulfa, dkk. “Upaya Meningkatkan interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Ajaran 2014/2015”. Jurnal Penelitian PIAUDIA

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, (Bandung: ALFABETA, 2017), h. 91.

### BAB III

#### DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Objek

##### 1. Profil Sekolah MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu



Nama Sekolah : MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu.

Alamat Sekolah : Jl. Sukardi Hamdani, Labuhan Ratu Bandar Lampung

Telepon : 081369002254.

NPSN : 60705971.

Kepala Sekolah : Hasihah, S.Pd.I

Akreditasi Sekolah : B.

Kode Pos : 35142.

Kecamatan : Labuhan Ratu.

Provinsi : Lampung.

SK Pendirian Sekolah : OP.740/1860/2/PK/1983. Tanggal

SK Pendirian : 01-05-2016.

Status Kepemilikan : Pemerintah Pusat.

NPWP : 006348841321000.

Tanggal SK Izin Operasional : 12-12-2016.

Cabang KCP/Unit : BPD Lampung Cabang Sukadana.

## 2. Sejarah MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu

MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Bandar Lampung, berdiri pada tahun 2016 oleh bapak Sumpeno yang berstatus tanah yang memiliki luas daerah sekolah 3.600. Ruang belajar saat ini berjumlah 5 lokal dan ruang kantor guru 1 lokal yang masing-masing ukuran (7 meter x 8 meter). Pada tanggal 1 Mei 1975 sekolah ini mendapat Surat Keputusan Pendirian Sekolah Nomor: OP.740/1860/2/PK/1983 dan mendapat Surat Keputusan Izin Operasional pada tanggal 12 Desember 2016. Dari awal berdirinya sekolah MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu sampai sekarang tidak ada perubahan nama sekolah. Sekolah MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu telah berakreditasi B dengan mendapat Surat Keputusan Akreditasi pada tanggal 11 November 2017 dengan Nomor: 118/BAP- SM/LPG/XI/2017.

## 3. Visi dan Misi Sekolah

### a. Visi MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu

Terwujudnya peserta didik yang taqwa, cerdas dan terampil, kecakapan hidup dan berbudi pekerti untuk menuju siswa yang berakhlak mulia.

### b. Misi MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu

- 1) Meningkatkan minat baca, tulis dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangannya.
- 2) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan bermakna.
- 3) Membiasakan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti kita saling tolong menolong, saling membantu dan saling menghormati.
- 4) Meningkatkan mutu kelulusan yang siap bersaing di jenjang pendidikan berikutnya.

**Tabel 5**  
**Daftar Nama-nama Pendidik MI Mansyariqul Anwar 7**  
**Labuhan Ratu**

<b>N O</b>	<b>NAMA</b>	<b>NIP</b>	<b>JABATAN</b>	<b>Status</b>
1	Hasihah, S. Pd	196207051983032010	Kepala Sekolah	PNS
2	Destiani, S. Pd		Wali Kelas Ia	Honore R
3	Sugiah, S. Pd		Wali Kelas Ib	Honore R
4	Mahaya SA, S. Pd	196311261983032007	Wali Kelas Iia	PNS
5	Rohila, S. Pd	196703052014072001	Wali Kelas Iib	PNS
6	Sri Wijiati, S. Pd	196309031984032003	Wali Kelas IIIa	PNS
7	Muzaemah, S. Pd	196202281984032005	Wali Kelas IIIb	PNS



8	Sutarni, S. Pd	197006152008012022	Wali Kelas Iva	PNS
9	Rubiyati, S. Pd	196504031986102003	Wali Kelas Ivb	PNS
10	Hayatunisa, S. Pd	196307051984031006	Wali Kelas V	PNS

11	Suhardi, S. Pd	197111222000071001	Guru PJOK	PNS
12	Ardani Baki, S. Pd. I	198610052019031002	Guru PAI	PNS
13	Ahsan Rifa'i, S. Pd. I		Guru PAI	Honore R
14	Fitria Rahma D, S. Pd		Guru Bahasa Lampung	Honore R
15	Siti Aulia Nur Annisa		Guru Bahasa Inggris	Honore R
16	Dedi Sunarso		Penjaga Sekolah	

**Tabel 6**  
**Keadaan Peserta Didik MIMA 7 Labuhan Ratu**

Jumlah Kelas		Kelas												Jumlah Total
		I		II		III		IV		V		VI		
		L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	
I	2	15	20											35
II	2			24	21									45
III	2					32	17							49
IV	2							19	21					40
V	1									17	13			30
VI	2											27	31	58
Jm L	12	35		45		49		40		36		58		263

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran dapat dengan mudah diterapkan pada peserta didik.. Dampak positif dari penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik yaitu peserta didik dapat terpacu sikap rasa ingin berpendapat, bermusyawarah, bermain, dan bekerjasama juga bertanggung jawab pada diri sendiri maupun orang lain. Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial tepat dijadikan media pembelajaran, hal ini dikarenakan di dalam permainan tradisional khususnya permainan bentengan banyak terdapat nilai- nilai yang dapat meningkatkan kemampuan sosisl peserta didik. Hal ini juga dapat memicu peserta didik berfikir kritis dan peserta didik lebih banyak aktif sehingga akan selalu ingat dengan apa yang dipelajarinya. Berdasarkan analisis peneliti, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pendidik yang mengajarkan dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik dalam pembelajaran sangat runtut dan praktis.

## BAB IV ANALISIS PENELITIAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian pada bab ini akan membahas tentang perolehan data penelitian dari lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun data yang peneliti peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai metode pokok pengumpul data yaitu wawancara dengan pendidik kelas V di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu. Pada penelitian ini peneliti membahas tentang implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Untuk melengkapi data yang ada, peneliti ini menggunakan alat pengumpul data pendukung yaitu dokumentasi sebagai penguat penelitian yang dilakukan mengenai Implementasi permainan tradisional.

Penelitian ini dilakukan di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2020/2021 pada tanggal 18 Maret 2021. Dalam penelitian ini pendidik kelas V di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan bahwa permainan tradisional sudah sering di mainkan dengan para peserta didik dalam waktu jam istirahat dan setelah pulang sekolah, hanya saja ada beberapa yang kurang optimal dalam penerapannya yaitu waktu permainan yang membutuhkan efesiensi waktu yang cukup lama dalam proses permainan. Mengingat bahwa dalam permainan di saat jam istirahat merupakan waktu yang sangat singkat, sehingga peserta didik harus merencanakan permainan lanjutan setelah jam belajar selesai agar permainan ini dapat di rasakan dengan lebih optimal dan semakin meningkatkan interaksi antar peserta didik.

Peneliti ingin melihat bagaimana implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial. Pada bab ini merupakan hasil dari observasi, dan wawancara yang peneliti lakukan di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu. Untuk memperkuat substansi data hasil observasi dan wawancara, maka dilakukan pengamatan pada implementasi permainan yang dilakukan peserta didik. Agar lebih jelas hasil penelitian di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu akan dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Pemanfaatan Permainan Tradisional Bentengan

Permainan tradisional yang sarat dengan nilai- nilai budaya mengandung unsur senang, dan hal ini akan membantu perkembangan peserta didik ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa peserta didik yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat peserta didik memainkannya. Permainan ini juga dapat membantu peserta didik dalam menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan ini juga dapat melatih peserta didik dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Adapun hasil wawancara dari pendidik kelas V bahwa:

“Dengan bermain permainan tradisional adapun kelebihanannya yaitu peserta didik semangat belajar karena proses pembelajaran dilakukan di lapangan, dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan juga dapat berinteraksi dengan teman sebayanya”<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Hayatunisa, wawancara pendidik kelas V MIMA 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung 18 Maret 2021

Terdapat beberapa nilai luhur yang bisa didapat dari permainan tradisional bentengan Menurut Dharmamulya dalam Lusiana unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

1. Nilai kesenangan dan kegembiraan peserta didik. Rasa senang yang ada pada peserta didik mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
2. Nilai kebebasan, peserta didik sehingga mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
3. Rasa berteman, peserta didik yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti peserta didik akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
4. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
5. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
6. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.
7. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.

Adapun pemanfaatan permainan tradisional ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- a. Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai .
- e. Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- f. Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).
- g. Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

## **b. Interaksi Sosial**

### **1. Interaksi Verbal**

Interaksi verbal merupakan sebuah point dari hasil penelitian ini dimana setiap peserta didik dapat mengimplementasikan arah dari tujuan yang jelas dalam berkomunikasi, berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti yakni pada implementasi permainan tradisional peserta didik menerapkannya dalam mengatur strategi antar tiap anggota team agar dapat mencapai kemenangan Bersama dimana tiap tiap

anggota peserta didik memiliki peranan dalam permainan seperti menjaga benteng, menghalau pergerakan lawan, memancing lawan dan menjaga penjara dalam sebuah permainan.

Pada permainan ini juga tiap peserta didik dapat membangun komunikasi verbal dalam membangun kepercayaan, pada permainan ini kepercayaan adalah segalanya dimana tiap tiap peserta didik dapat mempercayai team dalam kelompoknya seperti apabila dari salah satu anggota team ada yang tertangkap maka harus ada anggota team lain yang menolong, disini lah terbangun rasa kepercayaan antar tiap peserta didik.

Pernyataan dari peserta didik yang bernama Siti Fatimah sebagai berikut, “Saya berkomunikasi dengan cara berbincang-bincang dengan teman ketika sedang mengatur strategi permainan”. Adapun pernyataan dari peserta didik yang bernama M. Fajri “Saya dan teman-teman membagi tugas satu sama lain, ada yang menjaga benteng, ada yang mengejar lawan dan menangkap, ada juga yang membebaskan teman ketika masuk penjara lawan”. Perihal yang senada juga disampaikan oleh peserta didik yang bernama Rayhan Syafiq, “Dengan bermain permainan bentengan ini saya merasa bahwa diri saya lebih bisa berani berkomunikasi dengan teman-teman yang lainnya”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bermain permainan tradisional bentengan dapat meningkatkan interaksi verbal dalam diri peserta didik.

Berikut hasil dokumentasi dari pengimplementasian permainan tradisional yang telah diterapkan oleh peserta didik :



**Gambar 1**

**Gambar peserta didik melakukan komunikasi verbal dalam mengatur strategi**

## **2. Interaksi fisik**

Interaksi fisik pada permainan ini merupakan sebuah hal dasar yang di perlukan dalam menjalankan permainan dimana tiap peserta didik melakukan kontak antar sesama peserta didik, berdasarkan hasil penelitian di lapangan pengaruh dari permainan ini sangat mempengaruhi terhadap kemampuan fisik motoric, perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ dan fungsi sistem susunan saraf pusat atau otak yang mengkoordinasi setiap Gerakan yang di lakukan oleh peserta didik untuk dapat



melatih daya tahan tubuh dimana di terapkan pada saat satu orang pemain dari tiap-tiap kelompok hanya diperbolehkan untuk mengejar seorang dari anggota kelompok lawan. Aspek yang bekerja adalah kepercayaan diri dan daya tubuh anak tersebut. Apabila pemain lawan yang berhasil disentuh badannya, maka dianggap telah tertangkap dan menjadi tawanan, dimana di jelaskan oleh salah satu peserta didik sebagai berikut:

“Sangat bersemangat ketika mendapati atau menangkap lawan main untuk dimasukkan ke penjara, dan juga saat pembebasan tim dari tangkapan lawan” merasa sangat melelahkan setelah bermain bentengan , tetapi sangat mengasikan Ketika kami saling lari bergantian dan menakuti lawan apalagi jika sampai menang”<sup>46</sup>

Pernyataan peserta didik yang bernama M. Rayhan yaitu “Dalam bermain saya bekerja sama untuk mengalihkan perhatian kepada tim lawan agar dapat menginjak benteng lawan, menangkap tim lawan untuk dimasukkan ke penjara, semakin banyak yang ditangkap maka semakin mudah pula kita menginjak benteng lawan”.

Dari pernyataan di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa dengan implementasi permainan tradisional bentengan peserta didik dapat meningkatkan Kesehatan badan dan daya tahan tubuh serta membuat peningkatkan keterampilan dari sisitem motoric peserta didik dalam melakukan permain tradisonal. Berikut hasil dokumentasi dari pengimplementasian fisik permainan tradisional yang telah di terapkan oleh peserta didik :



**Gambar 2**

**Gambar upaya penangkapan dan pembebasan dalam permainan**

---

<sup>46</sup> Ozy Saputra, wawancara peserta didik kelas V MIMA 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung, 18 Maret 2021.



### 3. Interaksi emosional

Interaksi emosional merupakan sebuah gambaran dari tiap individu melakukan curahan dari sebuah perasaan yang dilakukan di dalam sebuah permainan tradisional bentengan. Kemampuan interaksi emosional anak dapat terlihat pada saat mereka bermain bahwa emosi akan selalu terkait di dalam bermain, entah itu senang, sedih, marah, takut, cemas. Oleh karena itu bermain merupakan suatu tempat pelampiasan emosi dan juga relaksasi. Pernyataan ini didasarkan dari salah satu wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik sebagai berikut :

“saya merasakan kesenangan pada saat melakukan permainan, waktu saat menangkap lawan, dan membebaskan kawan misalnya tetapi sedih jika kami mengalami kekalahan”.<sup>47</sup>

Perihal tersebut senada dengan pernyataan peserta didik bernama Siti Fatimah yaitu, “Dalam bermain sangat berkesan karena saya pernah dibebaskan oleh teman ketika masuk penjara lawan dan pengalaman yang saya dapat saya menjadi orang yang bertanggung jawab dengan diri sendiri dan tim.”

Dari salah satu percakapan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bentengan mampu meningkatkan rasa persaingan yang tinggi, kebahagiaan atas hasil sebuah kemenangan, kesedihan atas sebuah kegagalan serta menjadi akomodatif dalam penyesuaian rasa diri sendiri terhadap kelompok. Hal ini membuat peserta didik lebih banyak berinteraksi kepada teman-teman dan senang bermain permainan tradisional bentengan.

#### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut ahli sosiologi Soerjono Soekanto, dalam perannya permainan tradisional bentengan diharapkan untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Hal ini juga bukan hanya untuk meningkatkan interaksi sosial tetapi supaya mengenal permainan tradisional yang sudah mulai dilupakan dan menjadi alternatif untuk peserta didik dalam berinteraksi dengan teman-temannya.

##### 1. Sugesti

Sugesti adalah pengaruh atau pandangan yang diberikan satu pihak kepada pihak lain, sehingga ada proses saling mempengaruhi dan menerima pandangan tersebut secara ataupun tidak tanpa berpikir panjang. Contohnya, dalam permainan bentengan ketua tim kelompok mengugesti atau memerintahkan anggota kelompok untuk mengatur strategi dalam permainan bentengan.

##### 2. Imitasi

Imitasi adalah tindakan meniru orang lain, baik sikap, tingkah laku, maupun penampilan fisiknya. Imitasi ini bisa menjadi hal yang positif kalau hal yang ditiru tersebut merupakan hal yang baik di mata masyarakat. Contohnya, dalam permainan bentengan perasaan ingin menang dalam permainan bentengan.

##### 3. Identifikasi

Identifikasi adalah bentuk lanjutan dari proses imitasi dan sugesti yang memiliki pengaruh yang sangat kuat. Contohnya, dalam permainan bentengan perasaan ambisius untuk menang, sehingga harus memikirkan dan menirukan strategi yang digunakan oleh lawan.

##### 4. Simpati

Simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik dengan orang lain sehingga ingin mengerti pihak lain untuk semakin memahaminya. Contohnya, dalam permainan

---

<sup>47</sup> Damayanti, wawancara peserta didik kelas V MIMA 7 Labuhan Ratu, Bandar Lampung, 18 Maret 2021.

bentengan ketika teman tertangkap oleh lawan dan dimasukkan ke penjara kita berkeinginan agar bisa membebaskannya.

5. Empati

Empati mirip dengan simpati. Namun, pada empati kita benar-benar merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan orang lain. Contohnya, dalam permainan bentengan ketika tim kita menang kita akan ikut merasakan senang, dan ketika tim kalah dalam permainan kita merasakan sedih.

6. Motivasi

Motivasi adalah memberikan pengaruh kepada orang lain namun tetap dapat diterima secara lebih kritis, rasional dan bertanggung jawab. Contohnya, dalam permainan bentengan masing-masing individu saling memberikan semangat dan dukungan.

## **B. Pembahasan**

Penelitian mengenai implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MIMA 7 Labuhan Ratu telah selesai dilakukan oleh peneliti. Adapun tahap pada pembuatan penelitian ini dilakukan beberapa tahapan yaitu pra penelitian yang dilakukan dengan cara mewawancarai pendidik kelas V. kemudian dilanjutkan untuk penelitian yaitu dengan mengobservasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di kelas V. Selain itu beberapa peserta didik diwawancarai dengan daftar pertanyaan yang sama. Selain itu juga penelitian menggunakan dokumentasi saat pendidik dan peserta didik menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah apakah sekolah yang diteleti sudah pernah menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran atau belum, dan apakah penggunaan permainan tradisional benar dapat meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Setelah menemukan beberapa data yang diinginkan baik itu dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi maka dapat dianalisis temuan yang ada, selanjutnya dapat dijelaskan gambaran temuan-temuan dari hasil penelitian. Disini peneliti menggunakan analisis kualitatif (pemaparan) dari data yang peneliti peroleh baik melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi dari pihak-pihak yang bersangkutan.

Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran dapat dengan mudah diterapkan pada peserta didik.. Dampak positif dari penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik yaitu peserta didik dapat terpacu sikap rasa ingin berpendapat, bermusyawarah, bermain, dan bekerjasama juga bertanggung jawab pada diri sendiri maupun orang lain. Implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial tepat dijadikan media pembelajaran, hal ini dikarenakan di dalam permainan tradisional khususnya permainan bentengan banyak terdapat nilai-nilai yang dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik. Hal ini juga dapat memicu peserta didik berfikir kritis dan peserta didik lebih banyak aktif sehingga akan selalu ingat dengan apa yang dipelajarinya. Berdasarkan analisis peneliti, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pendidik yang mengajarkan dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik dalam pembelajaran sangat runtut dan praktis.

Dari hasil penelitian yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi didapatkan bahwa dengan permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik dapat

meningkatkan percaya diri dan juga motivasi bagi peserta didik dalam berinteraksi sosial. Permainan tradisional juga mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam bersosial tidak murung diri dan juga lebih banyak bertanya dan berperan dalam bersosialisasi.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melaksanakan penelitian mengenai implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu, maka dapat diambil kesimpulan yaitu dengan implementasi permainan tradisional untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik di MI Mansyariqul Anwar 7 Labuhan Ratu yang dilakukan secara langsung di luar kelas. Pada pengimplementasiannya peserta didik mengalami peningkatan pada keterampilan sosial yaitu dengan berinteraksi sosial. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dan berekspresi ketika pada saat bermain permainan bentengan. Selain itu juga peserta didik menjadi pribadi yang lebih bertanggungjawab baik untuk dirinya sendiri maupun untuk orang lain.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan dan penarikan kesimpulan maka peneliti ingin memberikan sumbangan pemikiran berupa saran sebagai berikut:

##### **1. Bagi Pendidik**

Sebaiknya guru kelas senantiasa mengembangkan inovasi-inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran baru yang menarik dalam mengimplementasikan kegiatan pembelajaran serta perlunya melakukan pengawasan dalam melakukan kegiatan belajar di luar kelas.

##### **2. Bagi Peserta Didik**

Dengan diterapkannya permainan tradisional dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik, peserta didik mempunyai keterampilan sosial, seperti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan lebih berani untuk percaya diri seperti peserta didik bersemangat, atif, kreatif dan bertanggung jawab, serta meningkatkan rasa percaya diri.

##### **3. Bagi Sekolah**

Bagi kepala sekolah hendaknya memberikan sosialisasi dan motivasi kepada pendidik akan pentingnya proses pembelajaran untuk membentuk sikap sosial peserta didik sedini mungkin, karena selain dapat memberikan variasi dalam mengajar juga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera, 2017.
- Ali Mohammad dkk, *Interaksi Sosial Etnis Tionghoa Dengan Etnis Madura di Sumenep Madura*, Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.
- Carr R.A, *Theory and Practice Of Peer Counseling*, Ottawa: Canada Employment and Immigration Commision, 2019.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Dharmamulya Sukiman, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, 2018.
- Dinata Nana Syaodih Sukma, *Metode Penelitian Tindakan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018.
- Fraenkel Jact R dan Norman E Wallen, *How to Design and Evaluate in Research*, New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2017.
- Gast and Tawney, *Single Subject Research in Special Education*, Columbus: Carlhes E Merril Publishing Company, 2016.
- Hamalik Oemar, *Dasar- dasar Pengembangan Kurikulum*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- Hasanah Aan, *Pengembangan Profesi Guru*, Bandung: Pustaka Setia, 2018.
- Herlina, *Minat Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2016.
- Kurniati Euis, *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Jakarta: Kencana, 2016.
- Setiawan Guntur, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan*, Jakarta: Balai Pustaka, 2018.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung: ALFABETA, 2017.
- Eka Nofrans dkk, *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*, *Jurnal Psikologi Jambi*, Vol. 2 No. 2, 2017.
- Fitri Deni Windi, *Efektifitas Permainan Bentengan terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak- kanak*, *Jurnal Caksana Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1, 2019.
- Haryati Siska, *Implementasi Data Mining Untuk Studi Kasus Universitas Dehasen Bengkulu*, *Jurnal Media Infotama*, Vol. 11 No. 2, 2017.
- Hasan Ririn Oktavia, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Ijaiyah Melalui Media Papan Magnetik Pada Anak Tunagrahita Sedang Kelas VI Slb Karya Padang*, *Jurnal E Jupeku*, Vol. 5 No. 2, 2016.



- Indrawan Agus dkk, Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak- Kanak, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, Vol. 2 No. 4, 2017.
- Itsna Leily dkk, Layanan Konseling Kelompok untuk Perilaku Interaksi Sosial Siswa, *Indonesian Journal of Guidance and Counsling Theory and Application*, Vol. 8 No. 1, 2019.
- Kusumawati Oktaria, Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 2, 2017.
- Q.A.P. Ukasyah dan Irfansyah, Identifikasi Faktor- Faktor Permainan Tradisional Bentengan Sebagai Basis Perancangan Game Pemicu Peningkatan Sistem Motorik Anak, *Jurnal Sosioteknologi*, Vol. 14 No. 2, 2018.
- Setyo Banu dkk, Implementasi Permainan Tradisonal Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa, *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9 No. 1, 2020.
- Ulfa Latifah dkk, Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran Pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang, *Jurnal Penelitian PIAUDIA*, 2017.
- Wahyudi Achmad Basari Eko dan Siti Partini Suardiman, Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa SD, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 No. 2, 2017.
- Zulhijrah, Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah, *Jurnal Tardi*, Vol. 1 No. 1, Juni 2019.

